OURS

Mise bas : Décembre 2011

Témon impuissant :
Pikathulhu
Guide Spirituel :
Shub-Niggurath, le Bouc Noir des Forêts aux Mille Cheveaux
Rapiéçage d'images :
Pikathulhu
Maltraitance de tapuscrit :
Pikathulhu

Polices utilisées (gratuites pour un usage non commercial) :
Arial, Mom's Typewriter, Old Newpaper Type, Old Typewriter, Powderfinger Type.

Crédits des images sous Licence Creative Commons (Attibution, Free for non commercial use) :
Theo Junior. galeries sur flickr.com

Crédits des images tous droits réservés :
Chaos Spider Team www.chaospider.blogspot.com

Relecteurs :
Pauline Astolfi
Romain Le Corre, aka « Huldugarn de ValNoir »
Stéphane Le Troedec
Silver Quettier
Johan Scipion

Un hommage à :
François Raimbault, aka « Thaurniel », pour son personnage de ronin dans le premier playtest de « Mercenaires ! »

Retrouvez Sombre et Millevaux, invoquez Pikathulhu sur :
www.terresetranges.net



* un oeil sur : TheoJunior
* Critiques
* Personnages
* Putrid Facts
* Revue de Presse
* News / Communauté
* Mercenaires
* Mildiou
* Atlas
* Feuille de Matériel
* Jardinage

et bien plus encore !

#1

Tapuscrit du Pauvre
Prix : 1 caps

Ce numéro est dédié à
Huldugarn de ValNoir,
pour ses personnages
qui disent tu à la folie.



Comme tout jeu de rôle écrit en solo, Millevaux se dévoile avec lenteur.

Le chapitre sur l'Atlas est toujours en cours de rédaction, mais le matériel existant pour le jeu ne manque pas.

Ce fanzine est là pour vous en fournir. Forme d'expression punk et spontanée, Putride est un fanzine entièrement dédié à Millevaux. J'en suis le principal rédacteur mais toute contribution extérieure sera la bienvenue.

C'est un coup de pelle de plus pour vous enterrer vivant dans Millevaux.

Un avant-goût du cauchemar en langue putride.

PIKATHULHU

QU'EST-CE QUE MILLEVAUX ?

Je suis le ver et je suis la chair
Je suis la peau et je suis les os
Je suis la nouvelle manne
et l'ancienne pourriture

Millevaux est un dark world pour le jeu de rôle Sombre. Il est en cours de développement mais ses premiers chapitres sont d'ores et déjà gratuitement téléchargeables au format PDF sur le site Terres Etranges.

[Sombre est disponible : kit de démo jouable et N°1 du fanzine Sombre à commander sur le site de Terres Étranges]

POST-APOCALYPTIQUE. FORESTIER. SLUDGECORE

Le contexte :
L'Europe en l'an 2400. Un vaste cataclysme qui a ravagé toutes les infrastructures humaines. Une forêt mutante hantée par des créatures hostiles recouvre tout. Les humains, victimes d'une dégénérescence de la mémoire, sont retournés à la barbarie. Ils survivent dans un monde que des entités mythologiques, les Horlas, ont bouleversé.

Les personnages :
Illuminés mystiques, mercenaires tribaux ou simples survivants.

Les scénarios :
Dans une ambiance tour à tour oppressante, western, grand guignol ou dark fantasy, les joueurs tentent dans un premier temps de survivre, puis de percer les mystères de Millevaux, voire d'en faire un monde meilleur.

Matériel actuellement disponible :
Les chapitres présents en téléchargement sur le site de Terres Etranges, et le système de jeu Sombre permettent de commencer à jouer.

Avertissement :
Millevaux s'adresse à un public mature. Certains éléments fictionnels du jeu peuvent être considérés comme violents ou choquants. J'invite le lecteur à faire preuve de discernement et à considérer que les éléments politiques et religieux mis en scène le sont dans un cadre imaginaire. Il s'agit d'extrapolations horrifiques et futuristes, pas d'un jugement de valeur.

WWW.TERRESETRANGES.NET

L'ARBRE DES REVELATIONS

Lentement mais sûrement, des lettres plus mortes que vivantes émergent de terre pour transmettre le message de Millevaux.

Voici dans un ordre prévisionnel les prochaines apparitions. Ces publications vont péniblement s'exhumer dans les mois qui suivent, dans un sursaut d'asticots et de tourbe puante.

* MILDIOU :
un scénario one-shot prêt à jouer, survival ukrainien sur le thème du devoir.

* L'ATLAS :
ce nouveau chapitre du livre de base vous entraînera dans les noires contrées d'Europe et du Proche-Orient

* PUTRIDE 2 :
le deuxième numéro de ce fanzine prendra la forme d'un kit de démonstration, résumant chaque chapitre du livre de base, pour pouvoir commencer à jouer avec ses propres scenarios.

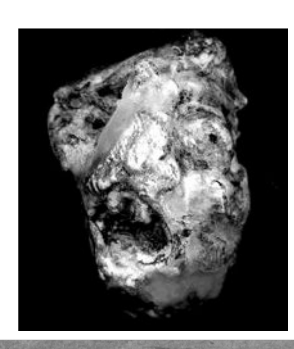
UN  SUR : THEOJUNIOR

"Un oeil sur" sera une rubrique récurrente de ce fanzine consacrée aux nombreux photographes de talent dont les oeuvres sont utilisées pour illustrer Millevaux, et notamment, ce présent fanzine. N'ayant pas d'illustrateur pro, bénévole et masochiste pour répondre à ma gourmandise de graphisme, n'étant moi-même pas spécialement doué pour la photo et encore moins pour le dessin, j'ai assez tôt décidé d'utiliser des photographies mises à dispo sur le net par leurs auteurs en licence Creative Commons "Attribution / Free for non commercial use", principalement sur le site communautaire flickr.com.
Parfois dans leur version originale, souvent retouchées sur Gimp, où amalgamées dans une image composite, ces photos venues des 4 coins du monde constituent la moelle graphique de Millevaux.



Lorsque je crée les personnages pré-tirés pour un one-shot, je procède d'abord à un "casting" parmi les clichés de mes auteurs préférés. Le scénario "Mildiou", qui se déroule en Ukraine dans une ambiance à la "S.T.A.L.K.E.R", propose 6 pré-tirés d'après des figurines de TheoJunior.
Ici, Laika, une jeune femme qui refuse un mariage arrangé pour l'amour d'un mutant, ce qui lui vaudra la haine de son village.

Comme je n'ai pas l'obligation de contacter les auteurs pour utiliser ou modifier leurs oeuvres du moment que je les crédite, je ne leur ai jamais envoyé le moindre mail ni le moindre jpg utilisant leur travail. Néanmoins il est temps pour moi de rendre hommage à ces photographes passionnés d'exploration urbaine, d'occultisme, de choses en



Personnage pré-tiré du scénario
"Les Maîtres du Vieux Château",
le Bouffi est un Gnome hideux dont
les parents se sont fait massacrer
sous ses yeux.
Ermite et scientifique de génie,
Le Bouffi se terre pendant des années
dans un château abandonné en attendant que sonne
l'heure de sa vengeance.

putréfaction ou de visages burinés, qui sont pour moi une source d'inspiration quotidienne pour Millevaux.

J'ouvre le bal en vous présentant l'œuvre de Jay King, alias TheoJunior sur flickr.com.

Résidant à Little Rock, dans l'Arkansas, TheoJunior raconte dans sa biographie qu'il pose des vitres pour gagner sa vie et modèle des visages en argile pour son loisir.

Plus exactement, il chine ça et là des figurines qu'il retravaille... en profondeur. TheoJunior propose une collection ahurissante de sculptures, essentiellement des visages. Si l'argile reste sa matière de prédilection, il emploie aussi d'autres matériaux : pierre, bois, os, noix... Il repeint ses créations dans des teintes surprenantes et les prend en photo toujours sur fond de noir intense.

Il y a chez TheoJunior quelque chose de Francis Bacon dans sa façon de réduire la chair à la viande, de Mike Mignola dans sa façon de donner vie au minéral, de Goya dans sa passion pour les faciès grotesques.

Toujours accompagnées de nano-fictions introductives, les multiples visages de TheoJunior forment une cosmogonie de monstres en série, de mégères apprivoisées et de morts-vivants en goguette. Dans leur ensemble, ses galeries constituent un folklore paraphrénique, un monument d'art outsider. Je n'ai pas peur d'affirmer qu'il s'agit d'un grand artiste dans le sens où il remet complètement en question notre façon de voir les choses.

Dans l'univers de Millevaux, la sauvegarde de son humanité est un thème central ; et c'est très naturellement que j'y ai intégré les créations de TheoJunior. Voici d'ailleurs les réactions de l'intéressé à ce sujet : « I love that you created characters from some of my little golems for your role playing game. That really pleases me. ».
Les figurines de TheoJunior, utilisées de façon brute, représentent des totems et des personnages. Intégrées à des images composites, elles incarnent des Déités et des Horlas. Elles reflètent parfaitement les êtres sombres, torturés dans leur âme et dans leur chair, qui arpentent les forêts maudites de Millevaux.

Et surtout, elles m'aident à montrer par l'image ce qui se trame dans ce monde livré à la dégénerescence : la monstruosité cache aussi bien la beauté que l'immondice.



Les visages de TheoJunior me suivent ailleurs
que dans Millevaux.
Je les ai notamment utilisés
pour faire une galerie de personnages
pour le jeu de rôle Warsaw,
et pour une soirée enquête
basée sur le poème en prose
"Une Saison en Enfer",
d'Arthur Rimbaud.

CRITIQUES

"La Route", film américain de John Hillcoat (2009) tiré du roman éponyme écrit par Cormac McCarthy.

Avec Viggo Mortensen, Kodi Smit-McPhee, Charlize Theron.

"La Route" ne figure pas dans la liste des oeuvres de référence pour Millevaux, car le film est sorti plus tard. On m'avait chaudement recommandé la lecture du livre, mais j'avais passé outre, et j'ai donc pu me rattraper avec son adaptation sur grand écran.

Film dépouillé, ancré dans notre époque (une partie du film a été tournée en Louisiane sur des sites dévastés par le cyclone Katrina), et pourtant intemporel, "La Route" a tout d'une pierre angulaire pour comprendre Millevaux, puisqu'ils ont en commun la même question principale : "Conserverons-nous notre humanité quand la fin du monde sera venue ?".

Viggo Mortensen, qui a notamment travaillé son rôle auprès de sans-abris, incarne un père qui arpente avec son fils un monde dévasté. L'espoir de gagner des zones plus clémentes, au Sud, semble illusoire. Les autres survivants ont sacrifié toute morale pour subsister. Le père, s'il enseigne à son fils la survie, lui enseigne surtout qu'il faut "garder la flamme".

Alors que leur condition empire, le père est tenté d'oublier ses principes : la lutte est-elle perdue d'avance ? A qui peut-on encore faire confiance ? Signifie-t-elle encore quelque chose si tous les gens de bien semblent avoir disparu ?

"La Route" est un film dur, dont je suis ressorti la boule au ventre. Ecrire sur du post-apocalyptique amène à s'interroger (sinon à s'inquiéter) sur l'avenir du monde. Ce n'est pas juste mettre en place un terrain de jeu cool pour une équipe de bikers sans foi ni loi. Si l'homme est un produit de la culture, que deviendra-t-il lorsque la culture aura disparu ? Sommes-nous si loin de redevenir des animaux ?

La photo du film est surprenante : il n'y a jamais de couleurs vives. Hormis lors d'un très rare moment d'accalmie, quand le fils trouve des crayons de couleur et griffonne un dessin qui parle d'espoir.

"Dopesick", d'Eyehategod, 1996, Century Media

Exercice auto-imposé pour la rédaction de "Putride" : une chronique d'un album de sludgecore par numéro. Le sludgecore, genre musical hybridant le punk hardcore, le doom metal et le blues, produit une musique sale, hurlante et grésillante, et définit autant Millevaux qu'il l'inspire.

Début d'une infecte descente aux enfers avec ce "Dopesick" d'Eyehategod.

Eyehategod, groupe de la Nouvelle Orléans, est considéré comme le groupe fondateur du sludge (bien qu'ils s'en défendent, et affirment jouer du "blues hardcore"). Deuxième album du groupe, "Dopesick" est malgré tout une créature séminale du genre. Si de prime abord, "Dopesick" est clairement un album de hardcore (chant hurlé, instrumentaux plombés et punk), il s'avère un bien turbulent rejeton. Le chant, glaireux, disharmonique, vomit des tombereaux de haine. Les riffs, inspirés de Black Sabbath et du blues, sont

criblés de larsens. Le tout suinte la moiteur, la violence et le désespoir de la Nouvelle Orléans. Des collages psychotiques viennent orner ce CD tout droit issu de la fange du bayou. "Dopesick" est une course-poursuite à travers les miasmes entre un enfant noir qui a vendu son âme au diable et un accro au crack siphyllitique qui le poursuit avec une perceuse rouillée. Sans la théâtralité du black metal ou la mollesse du dark ambient, plus primitif, et surtout i.n.a.u.d.i.b.l.e, "Dopesick" prouve une bonne chose : le sludgecore est la musique du mal.

PERSONNAGES

A chaque numéro, des personnages pour Millevaux, à utiliser indifféremment en tant que PJ ou PNJ.

LE VIEUX

Le Vieux est sans doute l'un des plus roublards et des plus dangereux personnages qu'on peut croiser dans les Terres Franques. PNJ lors de ma première campagne pour Millevaux, anti-héros de la nouvelle d'introduction du livre de base, personnage de la campagne des Morts-Plateaux, pré-tiré du scénario "Les Maîtres du Vieux Château", le Vieux est un Extérieur, un personnage qui est né en dehors de Millevaux. Son instinct survivaliste en a fait une bête froide et presque entièrement sans pitié.

Ici, sa description tirée de sa fiche de personnage du scénario "Les Maîtres du Vieux Château". Avant de trouver un homologue "en licence libre" par ce portrait de Thomas Hawk, le physique du Vieux était inspiré de Michael Madsen, dans le film "Blueberry". Yeux fins de prédateur, cheveux blancs jaunis par une condition de vie précaire, visage mal rasé.

« Je suis prêt à tout pour sortir de cette putain de succursale de l'Enfer. »

Historique :

Tu n'es pas originaire de Millevaux. Tu es né aux USA. Ta spécialité : directeur de safari. Et comme un con, tu as accepté l'offre de ces richards qui voulaient se payer un

safari dans Millevaux.

« L'Enfer Vert, le Pied ! Comme dans Jurassic Park !

Mais attends, Bud, dans Jurassic Park, ça se finit mal pour les chasseurs !

Mais non, ça va marcher comme sur des roulettes ! »

Bilan, votre avion, à peine arrivé au dessus du ciel des Terres Franques, s'est crashé comme une merde. Tu fus le seul survivant. Et voilà 20 ans que tu crapahutes dans ce bourbier, comme un con.

Attitude :

Ancien directeur de safari, tu t'es très bien adapté à la jungle de Millevaux. Mais tu n'as qu'un désir : te casser de ce trou ! Tu caches aux autochtones ton origine extérieure, parles comme eux, te comportes comme eux, et feins le Syndrome de l'Oubli. Tu n'envisages jamais de nouer un contact humain si ça ne sert pas ton intérêt immédiat (survivre) ou lointain (te faire la malle). Les autochtones sont tous des barbares, pas un seul n'est digne de ton affection ou de ta pitié. De toute façon, c'est chacun pour soi.

Objectif :

Survivre. Te faire la malle.

[Stats sous Sombre 1] :

Le Vieux, survivaliste méthodique
Corps 12 Esprit 9
Traits : Tir, Hostilité Animale

BUSHI

Bushi est un personnage pré-tiré pour mon prochain scénario de convention, "Mercenaires". Petite entorse à mon procédé traditionnel d'utilisation de photos sous licence Creative Commons, une collaboration avec Olaf de la Chaos Spider Team est en cours pour le dessin des personnages de ce scénario.

BUSHI :

[background]

« Mercenaires » a déjà été joué en 2007, au festival « Les 24 h du Jeu », et les joueurs avaient créé eux-même leurs personnages. Thaurniel s'était créé un personange de samouraï qui s'appelait Sakai, et dont je me suis inspiré pour créer Bushi. Spéciale dédicace à toi, Thaurniel.
Ce personnage est en quelque sorte le principal clin d'œil du scénario au film de Kurosawa, puisque Bushi a du sang japonais, et se prend pour un samouraï, plus exactement un ronin.

Bushi a mis la main dans sa jeunesse sur une collection de mangas sur les samouraïs, dont il tire tout son système de valeurs. A force de lire ces mangas, il s'est éloigné de la réalité du monde post-apocalyptique et occidental où il vit, pour se comporter comme s'il était un samouraï dans le Japon médiéval. Il se trouve des excuses pour se voiler la face : ainsi à l'absence d'autres samouraïs, il répond qu'il est un ronin et qu'il a assisté à l'extermination totale de son clan.

Bushi aura une attitude très hautaine envers les villageois. Il les considère comme un collectif, et ne s'intéresse pas au sort et aux motivations des individus. Malgré son manque

d'estime pour les villageois, il prendra à cœur de les défendre car c'est son devoir de bushi et il ne compte pas s'y dérober. Mais il les prendra constamment à parti, ainsi que ses collègues mercenaires pour leur rappeler le sens des mots « honneur », « courage » et « sacrifice ».

Bushi a le physique d'un japonais adulte, 40 ans environ. Ses traits sont fermés, ses sourcils épais et noirs. Il ne sourit pas. Ses yeux sont peu visibles, ombrés. Il est imberbe, mais a des rouflaquettes. Ses cheveux sont liés en catogan.

Il ne porte pas d'armure mais un kimono. Il n'y a pas de symbole de clan apparent puisque c'est un ronin. Il a un katana dans la main gauche. C'est une arme ébréchée, de mauvaise qualité. Trois mains de tailles différentes pendent desséchées à sa ceinture : Millevaux est un univers brutal, et ainsi sont ses habitants. Bushi affirme ainsi qu'il est un redoutable guerrier, ce qui lui permet d'éviter les confrontations inutiles.



[Stats sous Sombre] :

Bushi, Ronin autoritaire

Corps 12 ; Esprit 8

Traits: Endurci, Code de conduite des samouraïs

PUTRID FACTS

Une collection de synopsis inédits pour Millevaux, utilisant le premier chapitre mis en ligne ("Société et Civilisation").

Une manière aussi pour moi de rendre hommage aux "Tales of Terror" qu'on peut trouver sur l'excellent site www.tentacules.net dédié au jeu de rôle « L'Appel de Cthulhu ».

*** Blasphème ***

Village d'Hexperth, sur les terres d'Albion. Catholiques et protestants vivent en bonne entente quand soudain, les protestants accusent un catholique de blasphème. Le sang va bientôt couler à grands flots.

Implication des personnages :

1- Les personnages ont commis le blasphème en question.

2- Les personnages sont de la famille de celui qui a commis le blasphème.

3- Ce sont les personnages qui ont dénoncé le blasphème, sans se rendre compte que cela allait causer une hécatombe.

Explications / conséquences :

1- Personne n'a commis de blasphème, ce n'était qu'un prétexte pour déclencher un affrontement religieux. Si l'on enquête, on se rend compte que personne ne sait de quel blasphème il s'agit exactement.

2- C'est un Horla qui est à l'origine du blasphème.

3- Une vieille histoire d'héritage est à l'origine de ce conflit. Mais plus personne ne s'en rappelle (Syndrome de l'Oubli).

*** Et pour quelques caps de plus ***

Vladek le Pouilleux offre une tournée générale dans un rade de Sarajevo. Rapidement ivre, il annonce : « Vladek le Pouilleux, Vladek aux dents pourries, en a fini avec la misère ! Vladek est riche ! ». En effet, Vladek avait découvert une ancienne usine Jupiler enfouie sous l'humus, avec un gisement de caps extraordinaire. Mais il vient de commettre une erreur en fanfaronnant devant tout le monde. Les pires crapules du secteur vont se mobiliser pour découvrir l'emplacement.

Implication des personnages :

1- Vladek est un des personnages, et les autres joueurs interprètent ses amis et sa famille.

2- Les personnages sont des aventuriers sans foi ni loi à qui on demande de capturer Vladek.

3- Les personnages sont des forestiers qui vivent aux abords de l'usine. Ils vont devoir lutter pour que leur habitat naturel ne soit pas envahi par des chercheurs de trésor.

Explications / conséquences :

1- L'accès à l'usine était caché car c'est le repaire d'un Horla.

2- C'est un délire d'ivrogne : il n'y a pas d'usine. Tout ça va tourner au western sanglant pour des nèfles.

3- Des mercenaires austro-hongrois équipés de matériel de haute technologie ont déjà repéré la zone grâce à des bases de données informatiques. Ils ont prévu de faire main-mise sur le gisement et d'abattre quiconque se mettrait en travers de leur chemin.

*** A l'assaut du Mur ***

La Bretagne. Par-delà les forêts et les champs mégalithiques se dresse le Mur de la Honte. On dit qu'à cet endroit, le champ électromagnétique du Mur est rompu et qu'il est possible de passer de l'autre côté.

Implication des personnages :

1-Un Extérieur échoué à Millevaux par accident embauche les PJs pour l'aider à traverser le Mur.

2- Les personnages ont conçu un aérostat qui permettrait de voler par-dessus le mur.

3- Les personnages sont des vigiles et leur tribu leur a confié la tâche de surveiller si des gens ou des créatures de l'Extérieur ne tentent pas de passer en Bretagne.

Explications / conséquences :

1- En réalité, le mur est fonctionnel. Des pirates ont répandu la rumeur d'une panne pour attaquer ceux qui souhaiteraient franchir le Mur.

2- Des gardes-côtes américains surveillent cette faille depuis l'Extérieur et ont pour ordre d'abattre ou de capturer quiconque tente de traverser.

3- C'est un Horla sous-marin qui perturbe le champ électro-magnétique. Des convois affluent en masse du continent pour franchir le Mur. Les PJs vont-ils profiter de l'aubaine où œuvrer pour rétablir ce champ qui les protège d'une invasion d'émigrants ?

*** Le Retour de Martin Guerre ***

Martin, un membre du village, avait disparu depuis des mois. Il revient au village alors que tout le monde le croyait mort.

Implications des personnages :

1- Les personnages sont des notables qui ont profité de sa disparition pour accaparer ses terres.

2- Les personnages sont des amis de Martin. Des gens du village avaient voué sa mort. Maintenant qu'il est revenu, les personnages vont devoir le protéger.

3- Les personnages ont vu Martin mourir lors d'un accident de chasse et l'avaient enterré dans la forêt : qui est ce revenant qui prétend être Martin ?

Explications / conséquences :

1- Martin, victime d'un choc traumatique (Syndrome de l'Oubli), a tout oublié. Comment vont réagir les personnages ? En réalité, Martin bluffe. Il a été recueilli, à demi-mort, par une sorcière qui l'a guéri grâce à la magie noire. Il revient pour se venger.

2- Martin est toujours Martin... mais il est infecté par un Ver Vorace qui, s'il le maintient en vie, le pousse à commettre des actes de cannibalisme.

3- Martin n'est pas Martin... Son visage a été modifié par sarcomancie. Quelles sont les raisons de cette imposture ?

REVUE DE PRESSE

Quand le monde parle de sa propre fin.

Les extraits ne sont pas retouchés, mais peuvent être coupés. Les fautes d'orthographe et de syntaxe ont été conservées.

*

**

Quand la réalité dépasse la fiction...

13/03/2011, site internet consacré au jeu de rôle New Heaven

Semaine après semaine, l'actualité tragique nous rappelle à quel point les cataclysmes et autres apocalypses peuvent être proches de nous. Séisme à Haïti et en Nouvelle-Zélande et plus proche de nous tsunami et tremblements de terre accompagnés d'explosion de centrales nucléaires au Japon... les catastrophes naturelles se multiplient et la thématique de New Heaven, celle du post-apocalyptique, ou de la destinée de survivants après un cataclysme global et mondial, sont de plus en plus dans l'air du temps.

Car jouer et se raconter des histoires est une chose mais agir concrètement pour aider ces populations vraiment dans le besoin en est une autre, il a été décidé par Footbridge, l'éditeur du jeu de rôle narratif New Heaven à paraître cette année, de reverser une partie du chiffre d'affaire généré par les ventes du jeu à une ONG venant en aide aux victimes de catastrophes naturelles et intervenant dans les situations d'urgence. Une goutte d'eau dans l'océan certes, mais qui permet au projet, et à tous ceux qui y participent, en jouant et en achetant le jeu, de faire une petite différence dans la vie de ceux qui ont tout perdu.

Fabien Deneuville, concepteur de New Heaven

*

**

Poids du discours sceptique et du discours scientifique dans les médias

Le 10 mars 2010, la revue Nature publie un éditorial intitulé « Climat de peur » (Climate of fear), dans lequel elle invite les scientifiques à considérer qu'ils sont désormais engagés dans un « combat de rue » avec « la communauté des contestataires du réchauffement global ». Elle considère que les chercheurs sont désemparés face au jeu des sceptiques avec les médias, qu'elle accuse de complicité :

« La plupart des chercheurs n'ont aucun repère dans ce type de bataille car il ne s'agit que superficiellement de science. L'objectif réel est d'attiser le feu de la radio, du câble, de la blogosphère et assimilés, lesquels se nourrissent d'histoires d'anticonformisme et prennent rarement le temps de vérifier les faits et de peser l'évidence. La politesse, l'honnêteté, les faits et la relativisation ne sont pas de mise. »

La revue estime que la communauté scientifique doit tirer les enseignements qui s'imposent de la médiatisation de l'affaire des emails du CRU et de l'erreur du rapport du GIEC de 2007, à savoir que « la confiance du public envers les scientifiques n'est pas seulement basée sur leur compétence, mais également sur sa propre perception de leur objectivité et de leur ouverture. Les chercheurs devraient s'en souvenir à tout moment, même en échangeant de simples emails entre collègues. »

Enfin, l'éditorial indique que les scientifiques doivent saisir toutes les occasions pour réaffirmer le consensus :

« Le noyau scientifique appuyant la thèse du réchauffement climatique anthropique n'a pas changé. Cela doit être répété encore et encore, dans autant de contextes que possible. Les scientifiques ne doivent pas être naïfs au point de supposer que les données parlent d'elles-mêmes. Les gouvernements non plus. Les agences scientifiques aux USA, en Europe et ailleurs sont restées singulièrement silencieuses lors des récentes controverses »

Extrait de l'article "Controverses sur le réchauffement climatique" sur Wikipedia.fr

*

**

"Quel que soit le sort qu'on vous ait jeté, pour connaître le responsable, il suffit de faire bouillir un foie ou un cœur de veau, percé de clous neufs [non achetés]. La méthode est générale et de pratique journalière. Ou bien le visage du sorcier apparaît dans la marmite, ou le sorcier, ensorcelé par cette cuisine, arrive lui-même. Il est attiré infailliblement. Il entre. Vous n'avez plus qu'à lui casser la figure, ce qui arrive souvent dans les Alpes ou les Pyrénées. Malheureusement, il y a presque toujours erreur et l'affaire se termine en justice."

Marcel SAUVAGE, "Sous le Masque des Sorciers", Ed. Dumas, dépôt légal 1945.

*

**

"Faire des réserves de nourriture est un sujet qui provoque souvent bien des malentendus. L'un de ces malentendus entretient l'idée que la pratique du stockage viendrai d'une profonde peur nous menant a croire qu'un manque serait inévitable. Que la pratique du stockage n'est que l'expression d'une certaine paranoïa.

Quand bien même je mange a ma faim, il y a pourtant bien des millions d'individus qui eux subissent la famine. Quand bien même je mange a ma faim, le système en place est fragile.

Pousser par notre besoin grandissant de nourrir des millions…nous avons délaissé le chasseur/cueilleur que nous étions pour privilégier une agriculture inconsciente.

Nous avons délaissé une approche "permaculturique" pour de la monoculture, de l'agrobusiness. Une cultivation qui s'étend jusque dans nos écoles, ou la rangée s'impose comme une évidence sur notre manière de voir les choses et donc de faire.

Nous vivons dans un monde ou tout ce que nous consommons fait un trajet considérable…bien des produits voyages plus de 4000 kilomètres pour atterrir dans nos grandes surfaces.
[...]
Ceux qui gouverne la nourriture, gouverne le monde.

Le système est fragile au niveau de la distribution aussi.

Une augmentation des prix de l'essence, une chute de la bourse, un manque de pétrole sur le marcher mondiale…et la chaine de distribution de nourriture et de produits de consommation devient instable."

Extrait du blog lesurvivaliste.blogspot.com, 14 août 2010

BREVES / COMMUNAUTE

Tout ce qui grouille

Vous voulez produire du matériel pour Millevaux ? Vous êtes MJ et vous imaginez des accroches de scenarios ? Vous avez des suggestions en tous genres ? Contactez Pikathulhu par l'intermédiaire du forum de www.terresetranges.net

*
**

La Chaos Spider Team illustre pour Millevaux.

Une news stimulante s'il en est : Olaf de la Chaos Spider Team m'a proposé de produire des illustrations pour Millevaux ! Nous avons convenu ensemble de travailler sur les personnages prétirés du scénario "Mercenaires" avec lequel j'ai écumé les conventions cet automne.

Olaf & Seshiru de la Team ont d'abord fait leurs armes sur le personnage de Bushi. En exclusivité, voici ses croquis ! Les 6 autres personnages, tragiques, hideux, grandioses, ont aussi pris vie sous leur crayon !

J'en profite pour remercier chaleureusement la Chaos Spider Team. Retrouvez leurs travaux pour JDR Mag, les Manuscrits de Linzi, et bien d'autres sur chaospider.blogspot.com

*
**

Putride Recrute !

Vous souhaitez proposer du matériel pour Millevaux sans investissement excessif ? Devenez contributeur du fanzine Putride ! Personnages, synopsis, créatures, conseils survivalistes... Vos créations pourront pousser dans ces pages telles des fleurs fétides !

*

**

Musiques Sombres pour Jeux de Rôle Sombres... la terreur sera bientôt sonorisée en PDF.

Si vous avez suivi mes chroniques d'albums pour sonoriser les jeux de rôle d'épouvante sur le forum de Terres Etranges, vous serez peut-être ravi d'apprendre que sa version en PDF est en cours. La maquette est déjà calée, l'ouvrage contiendra des illustrations inédites, un index des chroniques par genre musical et par jeu de rôle, et quelques chroniques surprises... comme les sombres albums "Gravitoni" de Pan Sonic (electro noise du côté obscur), ou encore "Impermanence" de Meredith Monk (opéra-murmure de maison hantée). Stay tuned !

MERCENAIRES !

"Encore une bataille de perdue ! Ce sont les paysans les vrais vainqueurs, pas nous !"

Akira Kurozawa ("Les 7 Samouraïs")

Un nouveau scénario de convention vient de voir le jour.

Après "Pélérinage en Enfer", "La Guerre des Miasmes" et "Cuisine aux Orgones", "Mercenaires !" est un nouveau scénario pour Millevaux sous Sombre que je devrais présenter au plus tard au prochain Festival de l'Oeil Glauque (octobre 2011).

Si les sacrifices rituels contre-nature que j'ai perpétrés fonctionnent, les personnages pré-tirés seront dessinés par Olaf de la Chaos Spider Team (cf news).

"Mercenaires" a en fait déjà été joué en 2007 lors du festival "Les 24 H du Jeu" ; à l'époque Millevaux était encore conçu comme un micro-setting amateur pour L'Appel de Cthulhu, et ce fut d'ailleurs mon premier scénar de convention avec cet univers perso. A l'époque, les joueurs avaient créé leurs personnages en début de partie, et le scénar avait été joué complètement en impro.

"Mercenaires" version 2011 sera bien sûr motorisé sous Sombre, avec des prétirés (qui ne seront pas piqués des hannetons)

Le Pitch :
"Darfour, petit village agricole au sud de Métro, est sous la menace d'une troupe d'écorcheurs menée par l'Artificier, un pillard de sombre réputation.

Les villageois engagent 7 mercenaires pour les défendre dans la perspective d'un siège qui sera sans pitié. "

Ce scénario est inspiré du classique « Les 7 Samouraïs » d'Akira Kurosawa, mais aussi de son remake, « Les 7 Mercenaires », de John Sturges.

Les thèmes de ces films (un combat inégal, la loyauté des samouraïs contre la veulerie des paysans, l'inhumanité des pillards, le western crépusculaire) sont recyclés dans ce scénario en y apposant les couleurs brutales et désespérées de l'univers de Millevaux. Les mercenaires sont certes des personnages hors normes dans l'univers de Millevaux, mais ils sont plus sombres que les héros des « 7 Samouraïs ».

Le décor de ce western tragique sera le village de Darfour, bâti sur une ancienne zone commerciale, et subira la menace de la Bande de l'Artificier. Ce pillard dément adepte de pyrotechnie, a fait ses armes dans la Horde de l'Homme qui Rit. Il fut au départ un personnage joueur dans la deuxième campagne de Millevaux.

Fichtre. Mes joueurs sont fous.

MILDIOU

Un scénario prêt à jouer pour Millevaux. Publication début 2012.

"Le temps des moissons approchait. Le grain, doré et gras, faisait ployer l'échine des blés. La terre noire d'Ukraine promettait d'être généreuse cette été pour vous, les paysans de Liviv. Mais le ciel s'est obscurci, des trombes d'eau se sont déversées sur les champs pendant des jours et des jours et des jours. Quand vous avez enfin osé sortir voir les blés, vos pieds s'enfonçaient dans une terre humide et molle. Des choses venues du sol de la forêt grouillaient dans les sillons du labour. Les épis étaient gonflés, gris, ils pendaient en grappes pourries, éclataient et sporulaient, et tous les champs étaient ainsi. La récolte était perdue."

"Ainsi la vieille femme termine la première partie de son conte : quand le prêtre orthodoxe sortit de la chapelle à l'aube, les cosaques venus à sa rencontre le trouvèrent blême et le visage creusé. Il tenta de leur raconter sa veillée, mais les cosaques n'écoutaient pas le jeune prêtre. Ils le fixaient, médusés. Car le prêtre, qui avait des cheveux très foncés, avait depuis ce matin une large mèche blanche."

"Tu ne sais pas ce que veut cet homme. Il est venu de la forêt comme on vient de nulle part. Il dit venir du village de Kersev. Son regard exprime la résolution. Alors qu'il te parle, il a l'air aux aguets, prêt à agir. Il est armé.

Tu te rappelles les paroles de votre chef, Fiodor Kemotchenko, au sujet de ce qu'il faut faire avec les étrangers..."

"Tu as eu un instant d'inattention. Ta fidèle chienne vient de se précipiter dans les bois en aboyant de rage. Qu'est-ce qui a pu l'attirer ? S'est-elle jetée dans les ténèbres pour te défendre contre un prédateur, ou est-ce une présence qui a appelé ce qu'il y a de plus bestial en elle ?

Avant que tu puisses prendre une décision, tu entends un crépitement sourd. Ton compteur Geiger vient de s'affoler."

« Soulevez mes paupières, que je puisse le voir ! »

"Ta blessure te fait souffrir le martyre. Tu épuises tes dernières forces à courir sans regarder derrière toi. Elle est morte, c'est sûr maintenant. Tu les entends, ils sont à tes trousses. Tu voudrais bien t'en assurer, mais si tu te retournes, tu risques de trébucher, et c'en sera fini de toi. La douleur te donne envie de vomir. Où est-ce l'effet de la corruption qui cherche à prendre possession de ton corps ? Tu cours, mais la forêt ne promet aucun abri sûr. Tu sens derrière toi... Cette présence !

Veux-tu encore fuir, où le temps est-il venu pour un dernier combat ?"

ATLAS

Premiers extraits du chapitre sur l'Atlas. Un guide touristique dans l'Europe ravagée de Millevaux.

*
**

" Ce ne sont pas les habitants des Terres Franques qui ont ainsi dénommé leur contrée. Le terme vient de l'étranger, et désigne l'Ouest Sauvage qui fut jadis la France.

La République Française avait détenu un record de longévité post-C Day (on parle de trente ans), mais elle disparût quand même pour faire place à une longue période d'anarchie. Aucun gouvernement n'exerce d'autorité sur un territoire excédant les 100 km . Bien des villes ont disparu, à commencer par celles du littoral atlantique, englouties par les eaux, et celles ensevelies lors des séismes qui secouèrent les Altes, le Jura et les Vosges. Quant aux autres, il n'en subsiste guère plus que quelques monuments. La vie citadine persiste encore, bâtissant sur des ruines. Parfois même, si on croit reconnaître des localités du passé (Jaccio, Terre-Calais…), le site peut avoir été déplacé de plusieurs dizaines de km.

Le paysage des Terres Franques est une grande échine de montagnes et de vallées, toutes envahies par la forêt, à l'exception notable du Nomase Lande, des plus hauts sommets des Altes, et de quelques plages ou falaises de l'Atlantique.

Vivre dans les Terres Franques, c'est vivre sans repère. Les villes et les tribus ne communiquent plus, sinon par les Voies Déchues. On peut voyager des jours et des jours sans rencontrer âme qui vive.

Et les rares rencontres sont dangereuses. Pillards, sorciers, fanatiques, êtres à demi animaux, sont plèbe courante. Vivre dans les Terres Franques, c'est ne pouvoir choisir qu'entre la folie de la solitude et le chaos des villes.

Vivre dans les Terres Franques, c'est vivre au purgatoire.

La plupart des gens sont retournés à l'état primitif. Le tribalisme est le vestige le plus fréquent de la civilisation. Matériel électrique, véhicules à essence ou armes à feu sont des denrées rares. L'illettrisme est la norme. Et pour ainsi dire, savoir parler un langage articulé est déjà une chance. Dans un contexte où tout est nivelé par le bas, seuls les individus les plus volontaires et les plus honorables conservent un semblant des valeurs d'autrefois. Et seul un chef émérite peut espérer les transmettre à sa tribu.

L'influence de Shub-Niggurath et des Horlas pèse sur chaque être et chose. Chaque cité a son croquemitaine, chaque forêt a sa bête, chaque homme a sa peur, sa superstition personnelle ancrée au fond de lui.

Bienvenue en terre barbare."

*
**

"Rottendam, la Verrue du Nord.

Cet exemple illustre bien l'échec de la civilisation contre la nature.

Si l'ancienne Rotterdam a disparu sous les eaux, comme bien des ports du nord, les saxons hollandais tentèrent de construire un havre sur la nouvelle côte. On installa des grues, des entrepôts, des bars de nuit, des lupanars. La hanse paraissait bien choisie... Mais à peine les bâtiments terminés, les fondations commencèrent à s'enfoncer dans la terre.

Les premiers bateaux apportèrent des algues sur leurs flancs, qui colonisèrent la rade à grande vitesse. Les marécages progressèrent depuis l'intérieur des terres jusqu'aux entrepôts. Des moustiques d'une grosseur obscène harcelaient les bêtes de somme. En quelques années, de nouveau comptoir prometteur, Rottendam devint un cloaque fétide.

Bientôt, la concurrence de Terre-Calais fut trop forte, et les navires commerciaux délaissèrent Rottendam. Les gens du port préféraient crever que de retourner dans la forêt. Ils allumèrent de faux phares près des récifs et se firent naufrageurs. La racaille afflua du continent, comme attirée par la puanteur des lieux. Germains dégénérés, brutes franques, spadassins florentins.

Quand la réputation de Rottendam devint trop infâme, les côtes hollandaises furent définitivement écartées des routes maritimes. Alors les Rottendamiens retapèrent les bateaux qu'ils avaient fait s'échouer, et firent du port, beau rêve envasé, un repaire de pirates qui terrorise aujourd'hui toute la Mer du Nord."

*
**

" Elena "Farouche" Svetaïevna, suiveuse de la Caravane Tsariste.

Sans mari et avec deux enfants trisomiques, Elena Svetaïevna sait qu'elle n'a aucun intérêt à se fixer dans un village ou une tribu nomade. On la traiterait de traînée et de Horla, on l'accuserait d'avortement et de copulation avec les monstres, on lui trancherait le nez, on la maudirait et pour finir on la chasserait.

Alors Elena comprit que suivre la Caravane Tsariste serait sa seule chance de survivre avec ses enfants. Par tous les temps, elle la suit à pied, le plus souvent à distance, cachée dans la forêt, avec ses enfants dont elle couvre le visage d'un masque d'écorce. Elle se joint parfois aux soupes populaires, ou encore récupère le gibier que les chasseurs de la Caravane ont négligé, et ramasse les ordures qui sont jetées des chariots. Enfin, quand l'hiver se fait vraiment rude et la nourriture rare, elle s'attaque même aux vieux que la Caravane abandonne derrière elle.

Elle se penche sur leurs corps allongés qui serrent des icônes. Elle leur ferme les yeux et leur tranche la gorge. Et quand ses enfants lui demandent ce qu'il y a à manger, elle répond : ce que Dieu a bien voulu nous laisser, en attendant des jours meilleurs.

JARDINAGE

Torturez un jeune arbre. Il doit être sain et avoir 7 ans.

Coupez le avec une scie souillée à un mètre de hauteur. Elaguez les branches qui restent. Calcinez le tronc avec une torche en récitant des phrases de haine. Entourez-le de fil de fer barbelé maculé de votre sang. Serrez avec une pince jusqu'à ce que vos paumes deviennent blanches.

Cet arbre torturé est à votre merci maintenant, prêt à offrir le pouvoir qu'il recèle en lui.

Gravez un nom sur son écorce et cette personne sera maudite.

Mangez ses racines et vous parlerez en langue putride.

Buvez sa sève et vous aurez des visions du royaume des ombres.

Scarifiez-vous avec ses branches et des horlas entreront en contact avec vous.

Enterrez un squelette d'animal à ses côtés, et les dix animaux de la même espèce les plus proches mourront à leur tour.

Frottez vos organes génitaux contre son écorce et vos fluides corporels auront le pouvoir de provoquer la stérilité.

Et surtout, empêchez l'arbre de mourir sinon votre propre sang se transformera en sève.

ENCYCLOPEDIE MINUSCULE

Les termes techniques ici présentés sont explicités plus en détail dans le PDF de Millevaux actuellement à votre disposition sur le site de Terres Étranges

Albion :
Terme désignant les vestiges de l'Angleterre à l'époque de Millevaux.

Corruption :
La corruption est à la fois une onde et un corpuscule. C'est l'essence même de la forêt, elle véhicule la dégénerescence et touche animaux, humains et végétaux. La corruption est l'énergie même de la Magie Noire.

Gnome :
Les Gnomes sont des humains dont les gènes ne portent pas le Syndrome de l'Oubli.

Horla :
Dans la supersition de Millevaux, le terme "Horla" désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Langue Putride :
C'est la mère de toutes les langues : tous les animaux et les humains capables d'émettre des sons peuvent la parler. C'est la langue liturgique des sorciers et des Horlas.

Permaculture :
Conception de l'agriculture inscrite dans la durabilité des systèmes. La permaculture s'inspire des écostysèmes naturels

Sarcomancie :
Cette pratique chirurgicale et mystique se base sur l'utilisation d'une préparation chimique qui rend la peau malléable à volonté.

Shub-Niggurath :
Divinité issue des écrits d'Howard Phillips Lovecraft. Associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Syndrome de l'Oubli :
Trouble héréditaire qui frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle, qui n'enregistre les souvenirs des évènements que pendant trois ans. La mémoire des savoirs-faire n'est pas touchée par le Syndrome.

Ver Vorace :
Parasite vermiforme qui s'introduit dans le cortex nerveux des humains et des grands mammifères. Un hôte sous influence du Ver Vorace voit son appêtit et sa sauvagerie décuplée. Il dévore tout ce qu'il trouve avec une nette préférence pour le cannibalisme, jusqu'à ce que le Ver arrive à maturité. La tête de l'hôte explose alors, projetant autour d'elle des milliers de minuscules larves.